

修 士 論 文 の 和 文 要 旨

大学院情報システム学研究科 博士前期課程 情報システム設計学専攻		
氏 名	村松 智穂	学籍番号 0650033
論 文 題 目	イベント視聴者同士のコミュニケーション支援に関する研究	
<div>要 旨</div> <p>スポーツ、演劇、音楽コンサートは世界中多くの人に楽しまれているエンタテインメントである。これらのイベントは観客として、選手またはチームパフォーマンスに一喜一憂する場として広く認められている。特にスポーツ観戦の醍醐味は、行われる試合を観ること自体に加え、歓声、ブーイング、チャントを歌うといった行為を通じてスタジアム全体で感じられる観客同士のつながりである。現在、テレビ観戦で実際にスタジアムに足を運ばなくても試合を観戦することはできるようになった。しかし、スポーツの試合自体は観戦できても、視聴者はスポーツ観戦の醍醐味であるつながりは感じるできない。</p> <p>一方で、パブリックビューイング、スポーツカフェ、あるいは知り合いとのテレビ観戦は、イベント会場に直接行くわけではないが、嗜好を同じにするもの同士が、場所と時間を共有することでスタジアムに近いつながりを覚えることができる。このように、時間と場所を共有することにより、スタジアムとの直接の関係を持つことができなくとも視聴者同士でのつながりを感じることは可能である。</p> <p>本研究では、イベント会場に参加せずに個人でのテレビ観戦や携帯端末におけるイベント視聴においても視聴者同士がつながりを感じられるシステムの構築を目指す。</p> <p>従来研究のうちオリンピック会場での観客によるジャッジシステムの研究を調査した結果、簡単なデバイスで会場における臨場感が増し、観客同士のコミュニケーションが促進されることがわかった。次に、歓声や拍手、ブーイング等のスタジアムにいる観客のコミュニケーションから共通してみられる特徴を分析した。分析結果から、システムの設計を行い、擬似的なスタジアムの空間を構成した。擬似スタジアム空間は、視聴者からの入力と、他の視聴者からの入力の様子をモニタする機構を実装した。実装はソフトウェアによる画面の変化とLEDの点滅及び振動モータを用いた。ストリーミング配信を用いて実験を行い、本システムの有効性を検証した。実験結果から、視聴者が積極的に参加することと、他人の様子を認識できることを確認し、テレビや携帯端末によるイベント視聴時に視聴者同士つながりを感じるシステムを構築できた。</p>		